

Introduzione

Facebook è il social network più diffuso a livello mondiale e nel momento in cui questo libro va in stampa conta ben oltre un miliardo e mezzo di utenti attivi. La prima versione della piattaforma, sviluppata prevalentemente in PHP, è stata lanciata ufficialmente il 4 febbraio del 2004 dall'allora studente di Harvard Mark Zuckerberg. L'ondata rivoluzionaria del Web 2.0, caratterizzato dalla nascita di diversi sistemi d'interazione online tra utenti, permette a Facebook di crescere in modo smisurato, diventando il punto di riferimento per la condivisione di informazioni e contenuti. I più curiosi possono trovare libri, articoli e film (*The Social Network*, 2010) che raccontano la storia di questo colosso, ma è sufficiente analizzare i dati raccolti fino ad oggi per capire l'importanza che ha assunto Facebook nelle nostre vite: solo in Italia sono 28 milioni gli utenti attivi, con una crescita di quasi 4 milioni all'anno. Allo stesso modo, il numero di pagine aziendali all'interno del social network è in continua crescita, rendendo Facebook una vetrina perfetta per le attività che vogliono farsi conoscere.

I dati raccolti da Facebook su utenti e aziende rappresentano il suo vero potere, e l'accesso a queste informazioni è stato reso disponibile dal 2007 anche a sviluppatori di software esterni, indicati all'interno di questo libro come *Facebook Developers*. La possibilità di creare applicazioni che possono integrare le funzionalità messe a disposizione dal social network ha motivato gli sviluppatori di tutto il mondo, avviando una vera e propria rivoluzione nello sviluppo di software sociali.

A chi è rivolto il libro

Questo libro è rivolto a tutti gli sviluppatori che desiderano entrare nel mondo dei Facebook Developers per imparare a realizzare applicazioni web integrate con le funzionalità messe a disposizione dal social network, dalla raccolta dei dati ai sistemi di interazione tra utenti.

L'accento è esclusivamente su Facebook e gli ecosistemi correlati (Instagram, Messenger e WhatsApp) non sono trattati.

I listati di codice presenti nei vari capitoli del libro sono scritti in linguaggio PHP per la parte server-side e in JavaScript per la parte client-side, sfruttando le librerie ufficiali messe a disposizione da Facebook. Tutti gli esempi partono comunque da una base più

astratta basandosi su delle semplici chiamate HTTP, facilitandone la riproduzione anche in altri linguaggi di programmazione.

Per comprendere tutti gli argomenti trattati in questo tipo è consigliabile quindi:

- avere una conoscenza almeno basilare del protocollo HTTP;
- avere della basi di programmazione in almeno un linguaggio, preferibilmente orientato agli oggetti;
- disporre di un web server, locale o remoto, per svolgere gli esempi presenti nel libro.

Struttura del libro

Gli argomenti sono suddivisi in capitoli, ognuno con un preciso obiettivo didattico:

- *Capitolo 1: La prima applicazione e gli strumenti di sviluppo.* Il libro inizia spiegando quali sono i primi passi da muovere per diventare un Facebook Developer e illustra gli strumenti fondamentali che ti accompagneranno durante l'apprendimento.
- *Capitolo 2: Login con Facebook.* Un capitolo prevalentemente teorico che affronta il tema dell'accesso alle applicazioni tramite Facebook, ovvero il primo passo da compiere per iniziare lo sviluppo di qualsiasi applicazione integrata con il social network.
- *Capitolo 3: Le Graph API.* Qualsiasi comunicazione tra le applicazioni sviluppate da terzi e i server Facebook avviene utilizzando le Graph API. In questo capitolo vengono riportate le nozioni fondamentali di comunicazione sulle quali si basano tutti gli esempi del libro.
- *Capitolo 4: Le fondamenta dell'applicazione.* In questo capitolo vengono mostrati i primi listati di codice necessari ad avviare lo sviluppo di una vera e propria applicazione web, utilizzando le librerie ufficiali per linguaggi PHP e JavaScript messe a disposizione da Facebook.
- *Capitolo 5: Utilizzi comuni delle Graph API.* Esempi pratici di quelle che sono le funzionalità maggiormente utilizzate dalle applicazioni Facebook come reperire le informazioni di un utente e pubblicare nuovi contenuti.
- *Capitolo 6: Graph API per le Pagine.* Rispetto al capitolo precedente, incentrato sulla figura dell'utente, l'attenzione si sposta sulle Pagine Facebook e su come è possibile gestirle tramite applicazioni esterne. Anche in questo caso verranno mostrati esempi pratici sulle funzionalità più comuni associate alla gestione delle Pagine.
- *Capitolo 7: Coinvolgimento degli utenti.* Il capitolo propone degli esempi mirati al coinvolgimento degli utenti, dalle reazioni generate da un particolare contenuto alla gestione di foto e immagini.
- *Capitolo 8: Sviluppo avanzato.* In questa parte del libro vengono prese in esame delle funzionalità avanzate che è possibile utilizzare per migliorare lo sviluppo delle applicazioni Facebook. È preferibile comprendere a fondo tutti gli argomenti presenti nei capitoli precedenti, prima di procedere allo studio di questi concetti più complessi.
- *Capitolo 9: Pubblicare l'applicazione.* Questo capitolo ti accompagna durante tutto il processo di pubblicazione di un'applicazione: evidenzia i requisiti che è necessario

soddisfare prima del lancio e i passi da seguire per superare la revisione da parte del team di Facebook.

- *Capitolo 10: Migliora il tuo lavoro.* Una raccolta di suggerimenti per migliorare il processo di sviluppo di un'applicazione. Il capitolo contiene anche una panoramica dell'ecosistema Facebook e delle potenzialità che offre.

Convenzioni utilizzate

All'interno del libro potresti trovare dei testi scritti con dei caratteri o formattazioni alternative. Ognuno di questi ha un significato particolare.

- *Testo in corsivo:* può rappresentare un elemento all'interno di un'interfaccia grafica (pulsanti, link, titoli di sezioni, menu) o il nome di un particolare strumento o tecnologia.
- *Testo in carattere monospaziato:* può rappresentare comandi o un listato di codice. In alcuni casi potresti trovare dei puntini di sospensione (...) all'interno dei listati che indicano l'omissione di alcune righe di codice (o di righe di risultato) in quel determinato punto, poiché già trattate in precedenza.

Percorsi di lettura e supporto allo studio

Il mondo dei Facebook Developers è vasto e ricco di particolarità e non è sempre facile seguire un filo logico durante l'apprendimento. In questo libro ho tentato di organizzare nel miglior modo possibile i contenuti, pianificando un percorso di apprendimento graduale che va a toccare tutti gli argomenti fondamentali che un Facebook Developer deve conoscere.

Il mio consiglio per la lettura è quindi quello di seguire l'ordine dei capitoli: saltando da un capitolo all'altro rischieresti di tralasciare delle nozioni importanti necessarie alla comprensione dei capitoli più avanzati.

Il miglior supporto che puoi utilizzare durante lo studio di questo libro è la documentazione ufficiale che Facebook offre ai suoi sviluppatori: <https://developers.facebook.com/docs>, più precisamente la parte relativa all'utilizzo delle Graph API (<https://developers.facebook.com/docs/graph-api>). In vari punti del libro troverai dei rimandi a precise aree della documentazione, ma ti suggerisco comunque di utilizzarla come approfondimento per ogni argomento trattato.

Materiale e contatti

Gli esempi riportati nel libro sono disponibili per il download all'indirizzo <http://www.luckyseven.it/sviluppare-applicazioni-facebook>, insieme ai contatti diretti dell'autore e altre informazioni utili. Per rimanere sempre aggiornato sul mondo dei social network e poterti confrontare con altri sviluppatori puoi iscriverti al gruppo Sviluppare applicazioni Facebook: <http://bit.ly/group-app-fb>. Puoi sfruttare questi due canali per segnalare eventuali errori presenti all'interno del libro o per qualsiasi altra domanda o approfondimento.